**Program kształcenia w ramach projektu**

***WWW – World.Web.Workers -międzynarodowe praktyki uczniów ZSP w Drobinie***

**Realizowany w partnerstwie:**

**Zespół Szkół Ponadpodstawowych w Drobinie**

**i**

**Olympus Education Services w Nei Pori**

**Program kształcenia dla zawodu technik informatyk**

1. Potrzeby uczniów uczących się na kierunku technik informatyk
* możliwość realizacji praktyk zawodowych, które pozwolą na przeprowadzenie procesu przygotowania strony www w oparciu o wymagania klienta, od początku zbierania wymagań klienta, poprzez przygotowywanie witryny, testowanie i publikację w sieci www i prezentację klientowi. Forma praktyk nastawiona na odwzorowanie realnych warunków praktyk oraz zakres realizowanych czynności nie jest praktycznie możliwa w realiach lokalnego rynku firm informatycznych współpracujących ze Szkołą, w których uczniowie odbywają praktyki.
* posiadanie wiedzy, kompetencji i umiejętności zawodowych i ogólnych, pozwalających na bycie konkurencyjnym na rynku pracy po ukończeniu szkoły lub /i  dających możliwość kontynuacji nauki na studiach wyższych w kraju lub zagranicą
* znajomość języka angielskiego na poziomie pozwalającym na swobodne przemieszczanie się poza granicę Polski oraz umożliwiającym rozpoczęcie pracy zawodowej w międzynarodowym środowisku pracy
* możliwość nauki na kierunkach oczekiwanych przez pracodawców, z wykorzystaniem najnowszej dostępnej wiedzy oraz narzędzi edukacyjnych, z uwzględnieniem panujących trendów, rozwoju technologicznego, nowych stanowisk i działów gospodarki.
* zwiększenie efektywności realizowanych obowiązkowych praktyk zawodowych poprzez otrzymanie uznawanych certyfikatów lub innych dokumentów poświadczających odbycie praktyki i osiągnięcie określonych, konkretnych efektów nauczania, w tym wiedzy, umiejętności i kompetencji
* możliwość realizacji praktyk zagranicznych w przedsiębiorstwach zlokalizowanych poza Polską
* udział opiekunów ze szkoły oraz zakładów pracy, mentorów i doradców w trakcie trwania praktyki zawodowej
* zwiększenie udziału nowoczesnych narzędzi edukacji (e dzienników, systemów e-learningowych) w procesie oceniania, komunikacji z uczniami, monitorowania efektów nauczania, pozwalających na realizowanie ich w atrakcyjny dla ucznia sposób
* podniesienie poziomu integracji środowiska szkolnego, bezpośrednich kontaktów rówieśniczych, a także z kadrą pedagogiczną.
1. Ramowy program praktyk i efektów uczenia się

Program praktyk został skonstruowany wspólnie z Partnerem projektu: OES. Praktyki zawodowe będą realizowane w OES oraz firmach współpracujących, które udostępniają zasoby ludzkie i materialne, umożliwiając realizację programu praktyk zgodnie z wskazanym harmonogramem i osiągnięcie planowanych efektów kształcenia.

Praktyki będą realizowane we współpracy z firmami informatycznymi specjalizującymi się w projektowaniu i tworzeniu zaawansowanych witryn www, portali, aplikacji webowych oraz mobilnych.

Program praktyk został opracowany z uwzględnieniem potrzeb edukacyjnych uczniów kształcących się na kierunku **technik informatyk i jest wspólny dla uczniów klas II i III, którzy zdają egzamin zawodowy w ramach kwalifikacji zawodowej INF.03.**

Program praktyk jest odpowiedni dla obu poziomów kształcenia, intensywność prac będzie dostosowana do wiedzy uczniów.

Efektem realizacji programu praktyk będzie osiągnięcie konkretnych, opisanych i skwantyfikowanych efektów uczenia się.

Programy praktyk został uzgodniony w oparciu o Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego, kładąc nacisk na konkretne efekty uczenia się opisane w jednostce efektów uczenia się „**projektowanie i budowa witryn www”,** przygotowanej wspólnie z Partnerem na potrzeby realizacji programu praktyk.

Program praktyk ma na celu podniesienie kwalifikacji zawodowych uczniów w obrębie **INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych** Zaplanowane na 10 dni zajęcia praktyczne pozwolą uczniom przejść proces edukacyjny, którego efektem będzie wzmocnienie poziomu wiedzy i umiejętności zawodowych oraz kompetencji społecznych i językowych. Dodatkowo uczniowie będą musieli zaprojektować, skonfigurować i udostępnić w sieci Internet oraz administrować stroną www projektu, na której prezentowane będą rezultaty oraz promowane działania projektowe.

W efekcie realizacji programu praktyk uczniowie nabędą wiedzę, kompetencje społeczne oraz umiejętności dotyczące kierunku kształcenia i konkretnej kwalifikacji zawodowej. Poniżej przedstawiono Wykaz osiągnięć uczestnika mobilności. W Porozumieniu o partnerstwie strony dokładnie piszą efekty kształcenia, narzędzia ich weryfikacji, metodyki pracy i ewaluacji. Program praktyk realizowany będzie w dni robocze od poniedziałku do piątku
w wymiarze 6h dziennie.

1. Wykaz osiągnięć uczestnika mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Obszar pomiaru efektów uczenia się** | **Opis efektów uczenia się:** |
| Wiedza: | * zna zasady bhp i organizacji pracy w zagranicznym przedsiębiorstwie
* zna zasady organizacji czasu i zadań oraz narzędzia informatyczne wspierające zarządzanie projektami informatycznymi
* zna struktury witryn internetowych
* zna technologię oraz narzędzia wykorzystywane w procesie projektowania oraz budowy witryn internetowych
* zna rolę testów oprogramowania w procesie budowy oraz przekazania witryn internetowych, metody i narzędzia testowania stron i aplikacji www
* zna zasady uniwersalnego projektowania stron www
 |
| Umiejętności: | * wykorzystuje funkcje edytorów spełniających założenia WYSIWYG;
* tworzy strony internetowe za pomocą edytorów spełniających założenia WYSIWYG;
* projektuje strukturę witryny internetowej zgodnie ze standardami dostępności dla osób z niepełnosprawnościami opisanymi w WCAG 2.0.
* wykonanie strony internetowej zgodnie z projektami;
* testuje jakość witryny internetowej i zgodność z wymaganiami, przygotowuje dokumentację z testów
* publikuje witryny internetowe;
 |
| Kompetencje społeczne: | * wzmocnienie kompetencji współpracy, związanej z pracą w grupach, kreowania przywództwa, podejmowania obowiązków i podległości zawodowej
* wzmocnienie kompetencji związanych się z obszarem komunikowanie się, w tym w języku obcym oraz budowania relacji w środowisku zawodowym
* wzmocnienie kompetencji związanych z oceną własnej wiedzy, planowania i realizacji procesu uczenia się, w tym uczenia się przez całe życie oraz wykorzystywania nieformalnych form uczenia się.
* w zakresie przestrzegania wymagań wynikających z technologii oraz z zasad organizacji pracy;
 |

1. Ramowy program mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień mobilności** | **Program** |
| Dzień 1 | * Omówienie warunków praktyk, zapoznanie się z przedstawicielami instytucji przyjmującej i przedstawicielami pozostałych firm, w których odbywać będą się praktyki;
* Instruktaż BHP oraz szczególne zasady bezpieczeństwa podczas pracy i w trakcie pobytu
* Przedstawienie szczegółowego programu praktyk, realizowanych działań, miejsca realizacji prac, celów prac, metod ewaluacji oraz oczekiwanych efektów realizowanych działań
 |
| Dzień 2 | * Podział na zespoły projektowe (2/3 osobowe)
* Omówienie składowych kontraktu oraz zamówienia na realizację witryny www
* Przygotowanie specyfikacji witryny internetowej i dołączenie jej do oferty
* Ocena kompletności i jakości dokumentacji,
* Opracowanie mockupów witryny w formie szkiców
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 3 | * Wybór dostępnych narzędzi do przygotowywania witryny internetowej
* Ocena funkcjonalności oferowanych narzędzi, wskazanie ich ograniczeń i mocnych stron
* Administrowanie narzędziem z wykorzystaniem panelu administracyjnego
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 4 | * Projektowanie właściwej struktury witryny internetowej, dopasowanej do potrzeb klienta i umożliwiającej jej dalszy rozwój
* Analiza wymagań związanych z dostępnością witryny dla osób z niepełnosprawnościami
* Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 5 | * Projektowanie właściwej struktury witryny internetowej, dopasowanej do potrzeb klienta i umożliwiającej jej dalszy rozwój oraz zgodność z zasadami uniwersalnego projektowania
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 6 | * Realizacja programu kulturowego:
* Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej
* Czas wolny uczestników
* Wieczór grecki (nauka tańca „Zorba”, kuchnia grecka, greckie tradycje i obyczaje)
 |
| Dzień 7 | * Realizacja programu kulturowego:
* Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej
* Zajęcia kulturowe
* Czas wolny uczestników
 |
| Dzień 8 | * Opracowanie graficzne witryny internetowej z uwzględnieniem zamieszczanych treści i dostępności
* Przygotowanie docelowych makiet witryny
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 9 | * Budowa, konfiguracja i wypełnianie treścią witryny internetowej
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 10 | * Budowa, konfiguracja i wypełnianie treścią witryny internetowej
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 11 | * Przygotowanie dokumentacji projektowej, w tym dokumentacji związanej z witryną (instrukcja administratora, instrukcja obsługi warstwy CMS)
* Umieszczenie witryny w sieci www
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 12 | * Przygotowywanie stron do prezentacji
* Ocena sporządzonych stron www przez uczniów, mentorów oraz opiekunów, nagrodzenie najlepszych uczniów
* Zajęcia podsumowujące wiedzę zdobytą podczas praktyk zagranicznych;
* Panele dyskusyjne;
* Podsumowanie, wręczenie certyfikatów, pożegnanie z uczestnikami;
 |

**Program kształcenia dla zawodu technik grafiki i poligrafii cyfrowej**

1. Potrzeby uczniów uczących się na kierunku technik grafiki i poligrafii cyfrowej
* możliwość realizacji praktyk zawodowych, które pozwolą na przeprowadzenie procesu projektowania wyglądu strony www w oparciu o wymagania klienta, od początku zbierania wymagań klienta, poprzez przygotowywanie mockupów strony, opracowania grafik na stronę, wybór zdjęć, czcionek i prezentację klientowi. Forma praktyk nastawiona na odwzorowanie realnych warunków praktyk oraz zakres realizowanych czynności, nie jest praktycznie możliwa w realiach lokalnego rynku firm informatycznych, zajmujących się grafiką komputerową, agencji reklamowych współpracujących ze Szkołą, w których uczniowie odbywają praktyki.
* posiadanie wiedzy, kompetencji i umiejętności zawodowych i ogólnych, pozwalających na bycie konkurencyjnym na rynku pracy po ukończeniu szkoły lub /i  dających możliwość kontynuacji nauki na studiach wyższych w kraju lub zagranicą
* znajomość języka angielskiego na poziomie pozwalającym na swobodne przemieszczanie się poza granicę Polski oraz umożliwiającym rozpoczęcie pracy zawodowej w międzynarodowym środowisku pracy
* możliwość nauki na kierunkach oczekiwanych przez pracodawców, z wykorzystaniem najnowszej dostępnej wiedzy oraz narzędzi edukacyjnych, z uwzględnieniem panujących trendów, rozwoju technologicznego, nowych stanowisk i działów gospodarki.
* zwiększenie efektywności realizowanych obowiązkowych praktyk zawodowych poprzez otrzymanie uznawanych certyfikatów lub innych dokumentów poświadczających odbycie praktyki i osiągnięcie określonych, konkretnych efektów nauczania, w tym wiedzy, umiejętności i kompetencji
* możliwość realizacji praktyk zagranicznych w przedsiębiorstwach zlokalizowanych poza Polską
* udział opiekunów ze szkoły oraz zakładów pracy,  mentorów i doradców w trakcie trwania praktyki zawodowej
* zwiększenie udziału nowoczesnych narzędzi edukacji (e dzienników, systemów e-learningowych) w procesie oceniania, komunikacji z uczniami, monitorowania efektów nauczania, pozwalających na realizowanie ich w atrakcyjny  dla ucznia sposób
* podniesienie poziomu integracji środowiska szkolnego, bezpośrednich kontaktów rówieśniczych, a także z kadrą pedagogiczną.
1. Ramowy program praktyk i efektów uczenia się

Program praktyk został skonstruowany wspólnie z Partnerem projektu: OES. Praktyki zawodowe będą realizowane w OES oraz firmach współpracujących, które udostępniają zasoby ludzkie i materialne, umożliwiając realizację programu praktyk zgodnie z wskazanym harmonogramem i osiągnięcie planowanych efektów kształcenia.

Praktyki będą realizowane we współpracy z firmami informatycznymi, specjalizującymi się w projektowaniu i realizowaniu zaawansowanych witryn www, portali, aplikacji webowych oraz mobilnych i w agencjach reklamowych.

Program praktyk został opracowany z uwzględnieniem potrzeb edukacyjnych uczniów kształcących się na kierunku **technik grafiki i poligrafii cyfrowej i jest wspólny dla uczniów klas II i III, którzy zdają egzamin zawodowy w ramach kwalifikacji zawodowej PGF.04. Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych**

Program praktyk jest odpowiedni dla obu poziomów kształcenia, intensywność prac będzie dostosowana do wiedzy uczniów.

Efektem realizacji programu praktyk będzie osiągnięcie konkretnych, opisanych i skwantyfikowanych efektów uczenia się.

Programy praktyk został uzgodniony w oparciu o Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego, kładąc nacisk na konkretne efekty uczenia się opisane w jednostce efektów uczenia się **„projektowanie i budowa witryn www”,** przygotowanej wspólnie z Partnerem na potrzeby realizacji programu praktyk.

Program praktyk ma na celu podniesienie kwalifikacji zawodowych uczniów w obrębie **PGF.04. Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych.** Zaplanowane na 10 dni zajęcia praktyczne pozwolą uczniom przejść proces edukacyjny, którego efektem będzie wzmocnienie poziomu wiedzy i umiejętności zawodowych oraz kompetencji społecznych i językowych. Dodatkowo uczniowie będą musieli zaprojektować i przygotować grafiki i identyfikację wizualną do strony www projektu, na której prezentowane będą rezultaty oraz promowane działania projektowe.

W efekcie realizacji programu praktyk uczniowie nabędą wiedzę, kompetencje społeczne oraz umiejętności dotyczące kierunku kształcenia i konkretnej kwalifikacji zawodowej. Poniżej przedstawiono Wykaz osiągnięć uczestnika mobilności. W Porozumieniu o partnerstwie strony dokładnie piszą efekty kształcenia, narzędzia ich weryfikacji, metodykę pracy i ewaluacji. Program praktyk realizowany będzie w dni robocze od poniedziałku do piątku
w wymiarze 6h dziennie.

1. Wykaz osiągnieć uczestnika mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Obszar pomiaru efektów uczenia się** | **Opis efektów uczenia się:** |
| Wiedza: | * zna zasady bhp i organizacji pracy w zagranicznym przedsiębiorstwie
* zna zasady organizacji czasu i zadań oraz narzędzia informatyczne wspierające zarządzanie projektami informatycznymi
* zna dobre praktyki w procesie projektowania treści
* zna technologię oraz narzędzia wykorzystywane w procesie projektowania oraz realizacji zamówień graficznych
* zna zasady uniwersalnego projektowania
* zna zasady i wymagania prowadzenia działalności w obszarze grafiki komputerowej
* zna zasady praw autorskich i możliwości wykorzystywania własności intelektualnej w pracach graficznych
 |
| Umiejętności: | * wykorzystuje funkcje edytorów spełniających założenia WYSIWYG;
* potrafi zebrać wymagania biznesowe i zamienić je w konkretne zadania, określić czas ich realizacji
* wyszukuje i prawidłowego przetwarza informacje
* potrafi przygotowywać projekty graficzne zgodnie ze standardami dostępności dla osób z niepełnosprawnościami opisanymi w WCAG 2.0.
* wykonuje projekt graficzny zgodnie z wymaganiami biznesowymi zawartymi w dokumentacji
 |
| Kompetencje społeczne: | * wzmocnienie kompetencji współpracy, związanej z pracą w grupach, kreowania przywództwa, podejmowania obowiązków i podległości zawodowej
* wzmocnienie kompetencji związanych się z obszarem komunikowanie się, w tym w języku obcym oraz budowania relacji w środowisku zawodowym
* wzmocnienie kompetencji związanych z oceną własnej wiedzy, planowania i realizacji procesu uczenia się, w tym uczenia się przez całe życie oraz wykorzystywania nieformalnych form uczenia się.
* w zakresie przestrzegania wymagań wynikających z technologii oraz z zasad organizacji pracy;
 |

1. Ramowy program mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień mobilności** | **Program** |
| Dzień 1 | * Omówienie warunków praktyk, zapoznanie się z przedstawicielami instytucji przyjmującej i przedstawicielami pozostałych firm, w których odbywać będą się praktyki;
* Instruktaż BHP oraz szczególne zasady bezpieczeństwa podczas pracy i trakcie pobytu
* Przedstawienie szczegółowego programu praktyk, realizowanych działań, miejsca realizacji prac, celów prac, metod ewaluacji oraz oczekiwanych efektów realizowanych działań
 |
| Dzień 2 | * Poznanie procedur, regulaminów, dokumentacji stosowanej w firmie
* Poznanie metodyki pracy stosowanej w firmie w zakresie organizacji procesu realizacji zamówień graficznych
* Analiza zamówienia klienta na prace graficzne
* Opracowanie planu działań i zadań niezbędnych do realizacji zamówienia
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 3 | * Poznanie narzędzi informatycznych, programów graficznych stosowanych w firmie do realizacji zleceń graficznych
* Instruktaż korzystania z programów graficznych, zastosowanie, możliwości, obsługa wybranych programów.
* Wybór dostępnych narzędzi do przygotowywania konkretnego zamówienia graficznego
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 4 | * Instruktaż korzystania z programów graficznych, zastosowanie, możliwości, obsługa wybranych programów.
* Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta
* Analiza wymagań związanych z dostępnością materiałów graficznych dla osób z niepełnosprawnościami
* Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac
* Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną
* Podsumowanie postępu prac i akceptacja wyników, sukcesów, ryzyk, planu działania.
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 5 | * Instruktaż korzystania z programów graficznych, zastosowanie, możliwości, obsługa wybranych programów.
* Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta
* Analiza wymagań związanych z dostępnością materiałów graficznych dla osób z niepełnosprawnościami
* Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac
* Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
* Wykonanie testu oceny WKU oraz ankiety ewaluacyjnej
 |
| Dzień 6 | * Realizacja programu kulturowego:
* Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej
* Czas wolny uczestników
* Wieczór grecki (nauka tańca „Zorba”, kuchnia grecka, greckie tradycje i obyczaje)
 |
| Dzień 7 | * Realizacja programu kulturowego:
* Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej
* Zajęcia kulturowe
* Czas wolny uczestników
 |
| Dzień 8 | * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta
* Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac
* Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną
* Analiza wytwarzanych prac pod kątem zasady przygotowania prac cyfrowych do publikacji
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 9 | * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta
* Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac
* Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną
* Przygotowywanie materiałów cyfrowych do publikacji poprzez wykonanie impozycji prac
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 10 | * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta
* Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac
* Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną
* Przygotowywanie materiałów cyfrowych do publikacji poprzez wykonanie impozycji prac
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 11 | * Przygotowanie materiałów graficznych do przekazania klientowi
* Wykonanie wydruków próbnych oraz weryfikacja poprawności przygotowania prac do druku
* Przygotowanie dokumentacji z realizacji zlecenia
* Wzajemna ocena opracowanych materiałów przez uczestników praktyk
* Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności
 |
| Dzień 12 | * Przygotowywanie wypracowanych materiałów do prezentacji
* Ocena rezultatów przez uczniów, mentorów oraz opiekunów, nagrodzenie najlepszych uczniów
* Zajęcia podsumowujące wiedzę zdobytą podczas praktyk zagranicznych;
* Panele dyskusyjne;
* Podsumowanie, wręczenie certyfikatów, pożegnanie z uczestnikami;
 |